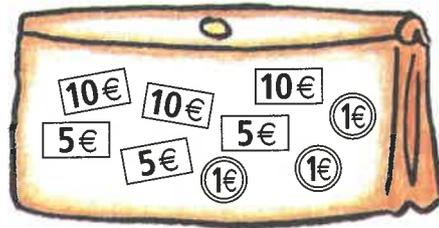


Date : _____

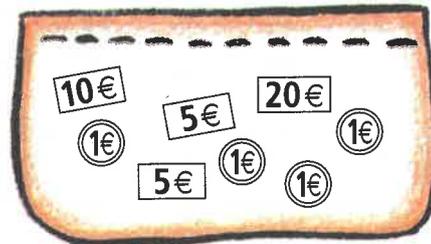
♦ **Activité préparatoire** : Le jeu de la marchande avec des pièces de 1 €, 2 € et des billets de 5 €, 10 €, 20 €. Les enfants jouent alternativement le rôle de vendeur et d'acheteur.

Application

- Au jeu de la marchande, Audrey peut-elle acheter la poupée et le livre ?



- Nicolas peut-il acheter la voiture et la flûte ?



Exercices

- 1 José a 35 €. Dessine les pièces et les billets qu'il peut avoir.



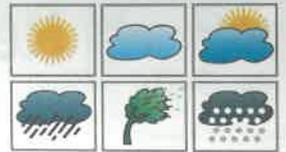
- 2 Marie a 42 €. Dessine les pièces et les billets qu'elle peut avoir.



♦ **Objectif** • Calculer dans un contexte de monnaie.

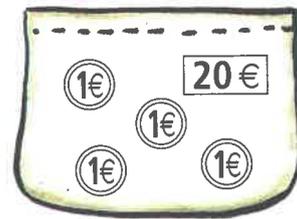
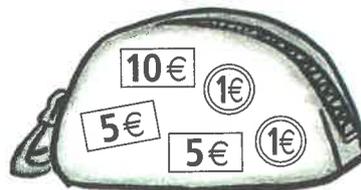
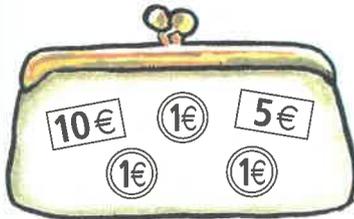
♦ **Mise en route** • Jeu de devinettes sur les nombres pour trouver des numéros de hublots dans le bateau (cf. activité préparatoire p. 92).

Utiliser la monnaie pour calculer



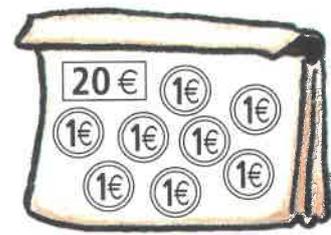
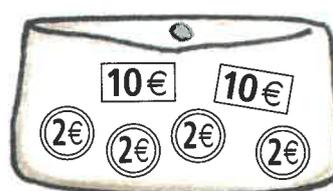
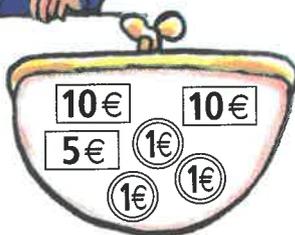
Date: _____

3



Qui a raison?

4



Qui a raison?

5

Avec ses 4 billets, Charlotte a 40 €. Dessine les billets qu'elle peut avoir.



6

Calcule et complète.

$10 + 10 + 10 = \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 20 = \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 5 + 2 = \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 10 + 5 = \dots\dots\dots$

$10 + 20 + 2 + 2 = \dots\dots\dots$

$20 + 5 + 1 + 1 + 1 + 1 = \dots\dots\dots$

$20 + 10 + 2 = \dots\dots\dots$

$20 + 20 + 2 + 1 = \dots\dots\dots$

groupement/échange

37

38

45

47

56

57

58

64

67